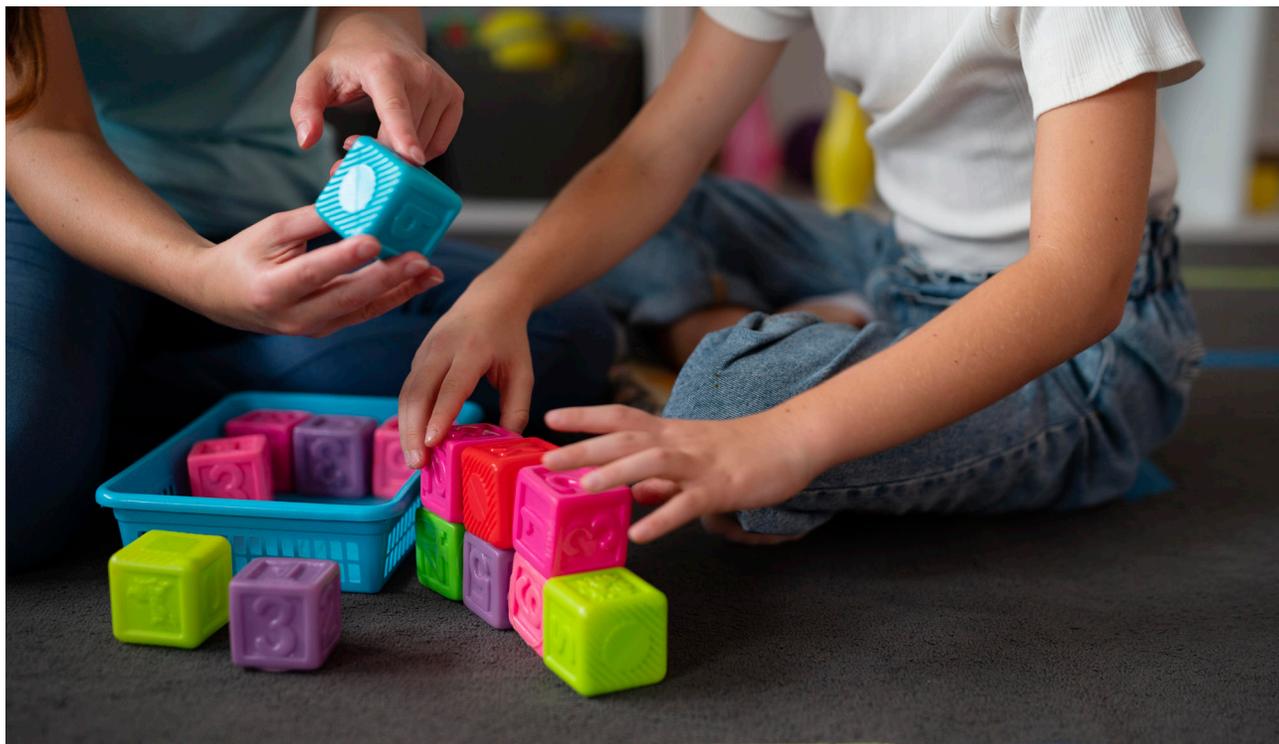


# Gamificar para incluir: cuando el juego se convierte en oportunidad

## experiencias

Por María Teresa Andrade  
([mtandrade@liceocampoverde.edu.ec](mailto:mtandrade@liceocampoverde.edu.ec))



**R**ecuerdo claramente ese día. Tenía dos paralelos de sexto grado con el mismo contenido de revisión: los trastornos alimenticios. Decidí hacer un pequeño experimento. Con un grupo haría una clase común, como la dictamos todos los días con su rutina de pensamiento y demás. Con el otro, una clase gamificada. No imaginaba la diferencia abismal que iba a encontrar.

La clase gamificada comenzó contándoles a los estudiantes que irían a trabajar en equipos que se distinguían por su color: verde, amarillo, morado, rosa y azul. Los equipos habían sido armados previamente, cuidando que en

cada uno hubiera un líder: un estudiante académicamente fuerte.

Las reglas eran claras: ganaban puntos por participar, pero los líderes no podían responder más de una vez seguida, aunque sí podían ayudar a los demás de su equipo a participar.

Si alguien gritaba la respuesta, perdía puntos. Todo se anotaba en una esquina del pizarrón para

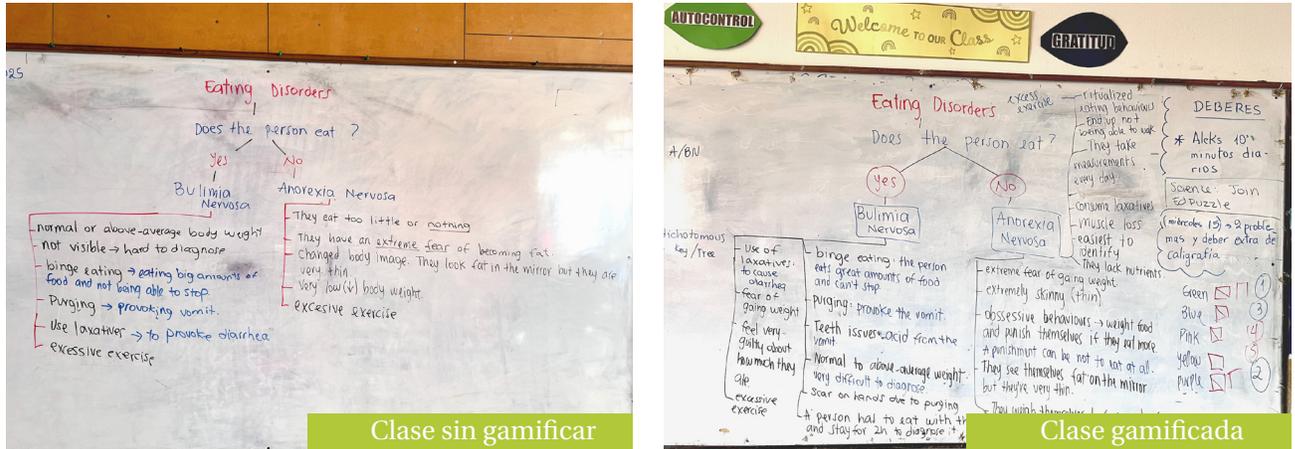
*A veces perdemos más tiempo intentando mantener la atención de los estudiantes con métodos tradicionales, que apostando por algo que realmente involucra a todos.*

luego oficializarlo en el marcador de la clase o *leaderboard*.

En ese ambiente de juego, sucedió algo mágico. Un estudiante, a quien llamaremos Mateo, usualmente tímido por su nivel más bajo de inglés, se sintió empoderado. Con el apoyo de su líder, empezó a levantar la mano, a compartir ideas, a arriesgarse. Su equipo lo celebraba, él ganaba puntos, y su confianza crecía con cada intervención, hasta el punto en el que él comenzó a ayudar a otros niños de su grupo.

El pizarrón se llenó de ideas, todas surgidas de una participación activa y colectiva.

**Figura 1**  
Diferencia entre gamificar y no gamificar una clase.



**Nota.** Fotos comparativas de una clase gamificada y una sin gamificación.  
**Fuente:** Fotografía tomada por la autora, 14 de enero de 2025.

En contraste, la clase no gamificada fue más silenciosa. Las intervenciones vinieron de los mismos estudiantes de siempre. El mapa conceptual del pizarrón tenía varias ideas... pero no con tantas voces distintas.

Como docente, me conmoví ver el poder transformador de la gamificación. No solo porque al grupo gamificado le fue mejor en la prueba de fin de unidad, sino porque vi inclusión real, vi trabajo en equipo, vi estudiantes ayudándose mutuamente sin que yo lo pidiera, vi que el aprendizaje se convirtió en una experiencia compartida. Gamificar no significa perder el control de la clase ni convertir todo en un juego sin propósito.

Significa generar estructuras con elementos lúdicos que permiten que todos puedan participar sin importar su nivel académico y sin miedo. Puedes adaptar las preguntas a diferentes niveles, dar roles que empoderen, y ver cómo los niños se entusiasman por aprender.

A quienes creen que gamificar una clase es complicado o que solo sirve para entretener, les diría una sola palabra: pruébenlo.

*Cuando el aula se transforma en un lugar seguro para equivocarse, lo que se gana no son solo puntos, se ganan oportunidades para todos.*

A veces perdemos más tiempo intentando mantener la atención de los estudiantes con métodos tradicionales, que apostando por algo que realmente involucra a todos.

No hace falta tecnología ni grandes recursos, solo ganas, creatividad y claridad en las reglas. Porque cuando el aula se transforma en un lugar seguro para equivocarse, lo que se gana no son solo puntos, se ganan oportunidades para todos.

Les dejo una frase que siempre viene a mi mente cuando planifico una clase: “El secreto del éxito en la educación es hacer que el aprendizaje sea divertido.” Te invito a intentarlo.